

! WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

Eine neuer Anfang

*In nicht allzu ferner Zukunft ...
brennt die Welt in den Flammen eines
schrecklichen Krieges.
Städte verwandelten sich sofort
in lebensfeindliche Einöden.
Doch der Mensch überlebte.*

*Ein Mann zieht durch dieses Land ohne
Hoffnung.
Sein Name ist Kenshiro.
Er ist ein Meister der mächtigsten
Kampfkunst, die je entwickelt wurde: Hokuto
Shinken.*

*Kenshiro ist entschlossen, die Welt von allem
Bösen zu befreien und seine Fäuste sind
ein Licht der Hoffnung für alle in diesem
finsternen Land.*

INHALT

Lenke deinen Krieger!

- Grundlegende Kampfsteuerung -	
Kampfbildschirm	2
Grundsteuerung	4
Kriegerspezifische Aktionen	6

Erste Schritte

- Grundlegendes -	
Spiel beginnen / Speichern & Laden	8
Hauptmenü	9

Überlebe das Ödland!

- Legend Mode (Legendenmodus) & Dream Mode (Traummodus)-	
Legend Mode (Legendenmodus) spielen ...	10
Dream Mode (Traummodus) spielen	12

Perfektioniere deine Kampfkunst!

- Kriegerentwicklung -	
Charakterwerteanstieg	14
Scrolls (Schriftrollen)	16

Tritt gegen deine Rivalen an!

- Online-Spiel -	
Online spielen	18
Co-op Play (Koop-Spiel) /	19
Team Match (Team-Spiel)	19
Überlebe das Chaos der Apokalypse!	20

*Screenshots aus der Entwicklungsphase des Spiels.

*Änderungen an den in diesem Handbuch gezeigten Spielfunktionen vorbehalten.

*This software uses fonts produced by Fontworks, Inc. Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks, Inc.

*This software uses fonts produced by IWATA Corporation. IWATA Corporation and font names are trademarks or registered trademarks of IWATA Corporation.

Handbuchdesign: K'z OFFICE (MANABU ITO)

Lenke deinen Krieger!

Grundlegende Kampfsteuerung

Kampfbildschirm

Aura-Reserven

Immer wenn deine Aura-Anzeige gefüllt ist, erhältst du eine Aura-Reserve. Jeder Signature Move (Erkennungs-Move) benötigt eine bestimmte Anzahl an Aura-Reserven, die durch die leuchtende Umrandung angezeigt wird.

*Wenn deine Aura-Kraft steigt, kannst du mehr Aura-Reserven haben (S. 14).

Aura-Anzeige

Diese Anzeige füllt sich, wenn du den Feinden Schaden zufügst oder wenn du Schaden erleidest. Wenn die Anzeige voll ist, erhältst du eine Aura-Reserve und die Anzeige wird wieder geleert.

Signature Moves (Erkennungs-Moves)

Wenn du über die für einen Erkennungs-Move benötigten Aura-Reserven verfügst, kannst du ihn durch Drücken von **B** ausführen. Mit den Richtungstasten kannst du zwischen verschiedenen Erkennungs-Moves umschalten.

*Die Farbe, mit der ein Erkennungs-Move unterlegt ist, zeigt an, welcher Charakterwert durch den Move erhöht wird (S. 15).

*Das Diagramm links vom Namen des Signature Move (Erkennungs-Move) zeigt seine Reichweite an.

Kombo

Die aktuelle Zahl der nacheinander gegen den Feind gelandeten Treffer. Wenn du Feinde in einer Kombo besiegst, erhältst du Technique Experience Points (Technik-Erfahrungspunkte).

Je länger die Kombo, desto mehr EXP erhältst du.

Lebensanzeige

Wenn du eine Zeit lang nicht angreiffst und nicht angegriffen wirst, füllt sich deine Lebensanzeige wieder langsam bis zur nächsten Markierung. Wenn deine Lebensanzeige leer ist, endet das Spiel.

Feindliche Lebensanzeige

Boss-Lebensanzeige

Wenn die Lebensanzeige des Bosscharakters leer ist, kannst du einen Finisher (S. 11) einsetzen. Die Lebensanzeige eines Bosscharakters füllt sich langsam wieder, wenn du nicht gegen ihn kämpfst (Dream Mode (Traummodus)).

Karte

Durch Drücken von BACK können verschiedene Kartenansichten gewählt werden.

*Durch Drücken von BACK im Legend Mode (Legendenmodus) kann die Karte ein- und ausgeblendet werden. Im Dream Mode (Traummodus) kann durch Drücken von BACK zwischen Übersicht, vergrößerter und keiner Karte gewechselt werden.

Spielercharakter

Verbündete

Verbündeter Krieger

Verbündete Basis (nur Dream Mode (Traummodus))

Feinde

Feindlicher Offizier

Feindliche Basis (nur Dream Mode (Traummodus))

Statussymbole

	Tempo erhöht	Bewegungsgeschwindigkeit ist erhöht.
	Angriff erhöht	Angriffskraft ist erhöht.
	Verteidigung erhöht	Verteidigung ist erhöht.

Basisinformationen (nur Dream Mode (Traummodus) (S. 12))

Basisname & Basisstufe

Je höher die Stufe, desto stärker die Feinde.

Besiegte Feinde / Ziel

Zeigt an, wie viele Feinde du in der Basis besiegt hast und wie viele du insgesamt besiegen musst, um die Basis einzunehmen.

Grade (Rang)

Der Rang, den du für das Einnehmen der Basis erhältst. Er steigt, wenn du Feinde besiegst, und er beeinflusst den Savior Score (Retterpunkte).

Bonusbedingungen

Durch Erfüllen dieser Bedingungen kannst du leichter einen höheren Grade (Rang) erreichen.

Savior Score (Retterpunkte) & Savior Grade (Retterrang)

Dein Savior Score (Retterpunkte) steigt, wenn du eine Basis einnimmst oder einen feindlichen Offizier besiegst. Wenn dein Savior Score (Retterpunkte) einen bestimmten Wert erreicht, steigt dein Savior Grade (Retterrang), wodurch du verschiedene Vorteile, wie erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit, erhältst. Je höher dein Savior Grade (Retterrang) am Ende einer Schlacht, desto mehr Scrolls (Schriftrollen) (S. 16) erhältst du.

Grundsteuerung

LB Linker Bumper

Blocken

Nach vorne blicken und Angriffe abwehren. Halte LB gedrückt und lenke nach links oder rechts, um dich seitlich zu bewegen (strafen).

Erholung

Du erlangst die Kontrolle zurück, wenn du von einem feindlichen Angriff in die Luft geschleudert wurdest.

L Stick

Bewegung

Bewegt deinen Charakter. Lenke mit dem Stick in eine Richtung und dein Charakter beginnt zu laufen.

Steuerkreuz

Signature Moves (Erkennungs-Moves) wechseln

Wenn du auf dem Steuerkreuz nach links oder rechts lenkst, kannst du durch deine Signature Moves (Erkennungs-Moves) schalten.

LT Linker Schalter

Taunt (Provokation)

Provoziert den Feind, dich anzugreifen.

RB Rechter Bumper

Special Move (Spezialangriff)

Führt den Special Move (Spezialangriff) eines Charakters aus.

RT Rechter Schalter

Griff/Wurf

Greift und wirft deinen Feind. Bei Charakteren, die Geschosse abfeuern, kannst du mit RT nachladen.

Y-Taste

Strong Attack (Starker Angriff)

Strong Attacks (Starke Angriffe) können mit Normal Attacks (Normalen Angriffen) kombiniert werden.

Charge Attack (Sturmangriff)

Gedrückt halten um einen mächtigen Charge Attack (Sturmangriff) auszuführen.

*Einige Charaktere können keinen Charge Attack (Sturmangriff) ausführen.

X-Taste

Normal Attack (Normaler Angriff)

Ein Standardangriff, der mehrmals hintereinander ausgeführt werden kann.

B-Taste

Signature Moves (Erkennungs-Moves)

Ein extrem mächtiger Move, der deine Aura-Reserven aufbraucht.

A-Taste

Ausweichen

Drücke A wenn dein Gegner dich angreift, und du wirst zur Seite ausweichen. Drücke X nach dem Ausweichen, um einen Gegenangriff auszuführen.

Sprint

Drücke A und lenke mit dem linken Stick, um dich schnell zu bewegen. Drücke A wenn sich dein Charakter bewegt, und er fängt an, schnell zu laufen.

Xbox 360-Controller

BACK-Taste

Karte umschalten (S. 3)

Kartenanzeige ändern.

START-Taste

Informationsbildschirm

Öffnet den Informationsbildschirm.

Sequenz überspringen

Überspringt die aktuelle Zwischensequenz.

R Stick

Kamerasteuerung

Rechte Stick-Taste

Kamera umschalten (nur Bosskämpfe)

Schaltet zwischen Ziel- und Standardkamera um.

*Die rechte Stick-Taste wird durch Drücken des rechten Sticks betätigt.

Bitte beachte die Hinweise im Spiel zur Tastenbelegung im Informationsbildschirm.

*Die Tastenbelegung und Kamerasteuerung können im Menü "Settings" (Einstellungen) unter "Control Settings" (Steuerungseinstellungen) geändert werden.

Kriegerspezifische Aktionen

Die Techniken, die ein Krieger beherrscht, sind abhängig von der Kampfkunst und der eingesetzten Waffe. Du musst die Eigenschaften jedes Kriegers kennen, um ihre Moves effektiv einsetzen zu können.

Timely Strike (Blitzangriff)

Nanto-Seiken-Krieger (außer Fudo)

Wenn **Y** auf dem Bildschirm erscheint, musst du schnell **Y** drücken, um den Feind anzugreifen und in einen Aura-Schock zu versetzen. Gleichzeitig wird dein Krieger in einen Zustand der Bewusstseinsweiterung versetzt, wodurch seine Angriffe vorübergehend gestärkt werden.

▲ In einem Zustand der Bewusstseinsweiterung kannst du mit **A** springen und durch Drücken von **Y** oder **X** den Angriff in der Luft fortsetzen.

▲ Auch durch den Einsatz bestimmter Signature Moves (Erkennungs-Moves) kann dein Krieger in einen Zustand der Bewusstseinsweiterung versetzt werden.



Feuer / Schnellfeuer

Besondere Krieger (Mamiya usw.)

Wenn du Krieger mit Fernkampfaffen einsetzt, kannst du mit **Y** feuern. Wenn du **Y** gedrückt hältst, kannst du einen Projectile Charge Attack (Geschoss-Sturmangriff) ausführen. Außerdem kannst du mit **R2** zielen und einen schnellen Schussangriff auf dein Ziel ausführen. Du kannst das Fadenkreuz mit dem rechten Stick bewegen.

Durch das Abfeuern einer Waffe werden Kugeln oder Pfeile verbraucht. Wenn die Munition ausgeht, wird automatisch nachgeladen. Während des Nachladens kannst du dich nicht verteidigen, wähle also einen guten Zeitpunkt.

▲ Wenn du mit **R2** nachlädst, passiert dies schneller als beim automatischen Nachladen.



Tumbling Shot (Sprungschuss)

Besondere Krieger (Mamiya usw.)

Wenn du beim Strafen (**LB** + linker Stick) einen Charge Attack (Sturmangriff) (**Y** gedrückt halten) oder einen Strong Attack (Starken Angriff) (**Y**) ausführst, kannst du schnell zur Seite springen und feuern, indem du **LB** + **R2** gedrückt hältst und mit dem linken Stick nach links oder rechts lenkst.



Power Charge (Power-Angriff)

Falco & Fudo

Nur Falco und Fudo. Wenn du nach Normal Attacks (Normalen Angriffen) einen Strong Attack (Starken Angriff) ausführst und beim letzten Angriff **Y** gedrückt hältst, führst du eine noch stärkere Technik aus.

▲ Falcos Power Charge (Power-Angriff) verbraucht einen Teil der Aura-Anzeige.



Verschiedene Special Moves (Spezialangriffe)

Juza

Nur Juza. Kombiniere **R2** mit verschiedenen Normal Attacks (Normalen Angriffen), um Special Moves (Spezialangriffe) auszuführen.



Charge Attack combos (Sturmangriffkombos)

Hokuto-Ryukun-Krieger

Wenn du nach einem Strong Attack (Starken Angriff) wiederholt **Y** drückst, kannst du eine Charge Attack combo (Sturmangriffkombo) ausführen. Indem du verschiedene Strong Attacks (Starke Angriffe) mit einer Kombo fortsetzt, kannst du verhindern, dass dein Gegner eine Gelegenheit für einen Gegenangriff erhält.



Nutze die Move-Liste!

Alle Krieger unterscheiden sich in ihren Techniken und ihrer Handhabung. Unter "Player Info" (Spieler-Info) kannst du die Option "Move List" (Move-Liste) wählen, um dir die Moves des aktuellen Kriegers anzusehen.

Wenn du einen Krieger zum ersten Mal spielst, solltest du dir vor deiner ersten Schlacht seine Moves ansehen.



Grundlegendes

Spiel beginnen



FIST OF THE
NORTH STAR
KEN'S RAGE 2

PRESS START BUTTON

© 2013 Bandai Namco Entertainment Inc. All rights reserved.
© 2013 BANDAI NAMCO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

*Für jedes Spielerprofil werden eigene Speicherdaten angelegt. Wenn du in der Xbox Steuerung mehrere Spielerprofile anlegst und dich mit einem anderen Spielerprofil anmeldest, kannst du getrennte Speicherdaten nutzen. Weitere Informationen dazu findest du im Xbox 360-Handbuch.

Speichern & Laden

Speichern

Wenn eine Episode (oder Quest) abgeschlossen ist, wird das Spiel automatisch nach der Auswertung der Schlacht gespeichert.
Du kannst dein Spiel auch im Hauptmenü unter dem Punkt "Settings" (Einstellungen) speichern.
Bis zu 5 Spiele können gespeichert werden.

*Zum Speichern werden mindestens 5.424KB freier Speicher benötigt.

Laden

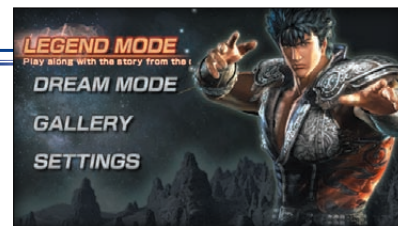
Wenn du ein Spiel fortsetzen möchtest, musst du zuerst den zu ladenden Spielstand wählen. Du kannst auch aus dem Menü "Settings" (Einstellungen) ein Spiel laden.

Speichern in der Schlacht

Im Legend Mode (Legendenmodus) kannst du, wenn du vor einer Karyatide (S. 11) stehst, durch Drücken von START während der Schlacht speichern. Im Dream Mode (Traummodus) kannst du im Informationsbildschirm "System" und dann "Interim Save" (Schnellspeichern) wählen, um das Spiel zu speichern. Du kannst für beide Modi immer nur einen Schnellspeicherstand haben. Wenn du im Hauptmenü Legend Mode (Legendenmodus) oder Dream Mode (Traummodus) wählst, kannst du deinen Schnellspeicherstand laden und das Spiel fortsetzen.

Hauptmenü

Wähle den Modus, den du spielen möchtest.



Legend Mode (Legendenmodus)	Spiel ein Spiel, das der Story des Manga folgt.	S. 10
Dream Mode (Traummodus)	Spiele die Storys aller Krieger. Wenn du den Legend Mode (Legendenmodus) durchspielst, kannst du zusätzliche Krieger freispielen.	S. 12
	Spiele "Co-op Play" (Koop-Spiel) oder "Team Match" (Team-Spiel) online.	S. 18
Gallery (Galerie)	Erfahre in der Enzyklopädie mehr über die Menschen und die Story, sieh dir Filme an und hör dir die Musik aus dem Spiel an.	-
Settings (Einstellungen)	Passe die Spieleinstellungen an. Speichere oder lade Spieldaten.	-

2-Spieler-Partien im Dream Mode (Traummodus)

Im Dream Mode (Traummodus) kannst du zu zweit Koop-Partien spielen. Wenn im Bildschirm "Warrior Selection" (Kriegerauswahl) "PLAYER 2 PRESS START" angezeigt wird, kann ein zweiter Spieler durch Drücken der START-Taste dem Spiel beitreten. Der Bildschirm wird horizontal geteilt, wobei Spieler 1 die obere und Spieler 2 die untere Bildschirmhälfte spielt.



- ⚠ Player 2 kann nur aus den Kriegern wählen, die Spieler 1 zur Verfügung stehen. (Der von Spieler 1 gewählte Krieger kann nicht gewählt werden.)
- ⚠ Das Spiel endet, wenn die Lebensanzeige von Spieler 1 oder Spieler 2 leer ist.
- ⚠ Im "Co-op Play" (Koop-Spiel) (S. 19) kannst du auch mit anderen Spielern online spielen.

Überlebe das Ödland!

— Legend Mode (Legendenmodus) & Dream Mode (Traummodus) —

Legend Mode (Legendenmodus) spielen

Spiele als Kenshiro und seine Freunde und erlebe die Story des Manga "Fist of the North Star".

Erfülle Missionen!

Für die Missionen, die du im Verlauf des Spiels absolvierst, erhältst du in Abhängigkeit von der benötigten Zeit und deiner Leistung in der Mission einen Rang von A bis E (wobei A der höchste Rang ist). Je höher der Rang für eine Mission, desto höher wird deine Bewertung am Ende einer Episode sein.

⚠ Die Missionsbeschreibung findest du wenn du im Informationsbildschirm unter "Battle Info" (Schlacht-Info) "Battle Log" (Schlachtprotokoll) wählst.



Sammle so viel Karma wie möglich!

Durch das Sammeln von Karma erhältst du Erfahrungspunkte für jeden deiner Werte (Life (Leben), Aura, Attack (Angriff), Defense (Verteidigung) und Technique (Technik)) (S. 14). Du erhältst Karma, wenn du Feinde besiegst. Auch durch das Zerstören von Wänden und das Öffnen von Kisten auf dem Schlachtfeld kannst du Karma erhalten.



Schalte die Feinde aus, um weiterzukommen!

Wenn ein Tor geschlossen ist und du nicht weiterkommst, musst du meist erst alle Feinde in deinem Bereich besiegen. An manchen Stellen kannst du jedoch auch eine Mauer durchbrechen oder dich an deinen Feinden vorbei schleichen. Achte deshalb immer genau auf deine Umgebung.



Schalte deine Rivalen aus!

Bosscharaktere lassen sich nicht so einfach besiegen wie andere Gegner. Achte genau auf ihre Bewegungen und warte auf eine gute Gelegenheit zum Angreifen!



Blocke die Angriffe deines Feindes oder weiche ihnen aus und warte auf eine Gelegenheit für einen Gegenangriff. Bosse werden von Normal Attacks (Normalen Angriffen) nicht zurückgeworfen. Setze stattdessen Kombos oder Signature Moves (Erkennungs-Moves) ein.

Wenn ein Feind besonders anfällig für deine Angriffe ist, erscheint ein "!"-Symbol. Wenn du deinen Feind in diesem Moment triffst, versetzt du ihn in einen Vitalpunkt-Schock, also versuch ihn so schnell wie möglich mit einer Combo anzugreifen!

Wenn ein Feind keine Lebensenergie mehr hat und auf dem Boden kniet, ist es Zeit, ihn fertig zu machen! Drücke die angezeigten Tasten, um den Finisher aus dem Manga auszuführen!

Nutze die besonderen Fähigkeiten deines Kriegers!

Beim Spielen der Episoden hast du auch Gelegenheiten, andere Krieger als Kenshiro zu spielen. Ihre Moves unterscheiden sich von Kenshiros und du kannst sie dir ansehen, indem du im Informationsbildschirm unter "Player Info" (Spieler-Info) die Option "Move List" (Move-Liste) wählst. Manche von ihnen haben Zugang zu Bereichen, in die Kenshiro nicht gelangen kann.



Achte auf die Karyatiden!

Wenn du vor einer Karyatide START drückst, kannst du Scrolls (Schriftrollen) (S. 16) wählen und einen Schnellspeicherstand (S. 8) anlegen. Wenn du eine neue Scroll (Schriftrolle) erhältst, solltest du sie sofort einsetzen, um deinen Krieger stärker zu machen. Du kannst deine Scrolls (Schriftrollen) auch anderen Krieger zugänglich machen (S. 16), indem du die Optionen "Proffer" (Abgeben) "Receive" (Erhalten) benutzt.

⚠ Du kannst deine gewählten Scrolls (Schriftrollen) auch nach dem Beenden einer Episode im Legend Mode (Legendenmodus) und bei der Moduswahl nach dem Beenden einer Quest im Dream Mode (Traummodus) wechseln.



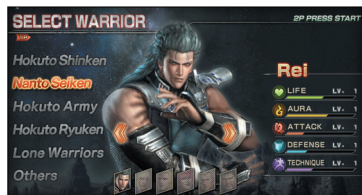
Dream Mode (Traummodus) spielen

Spiele Originalstorys mit verschiedenen Kriegern als Hauptcharaktere.

Spielablauf im Dream Mode (Traummodus)

1. Wähle einen Krieger

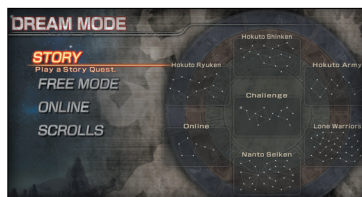
Wähle eine Gruppe, zum Beispiel Hokuto Shinken oder Nanto Seiken, und lenke auf dem Steuerkreuz nach links oder rechts, um einen Krieger zu wählen. Je weiter du im Spiel fortschreitest, desto mehr Krieger stehen dir zur Auswahl.



2. Wähle einen Modus

Wähle den Modus, den du spielen möchtest.

Story	Spiele eine Story-Quest mit einem Krieger deiner Wahl als Hauptcharakter.
Free Mode (Freier Modus)	Spiele speziell für den Free Mode (Freier Modus) entworfene Quests mit anderen Kriegern.
Online	Spiele ein Online-Spiel (S. 18).
Scroll (Schriftrolle)	Wechsele deine gewählten Scrolls (Schriftrollen) (S. 16) und mehr.



3. Wähle eine Quest

Wenn du Story oder Free Mode (Freier Modus) wählst, kannst du die zu spielende Quest wählen.

4. Bereite dich auf die Schlacht vor

Bestätige deine Signature Moves (Erkennungs-Moves), deine gewählten Scrolls (Schriftrollen) und sieh dir die Sieg- und Niederlagebedingungen für die Quest sowie die Schlachtfeldinformationen an.

5. Beginne den Kampf!

Besiege die Feinde, die in den Basen erscheinen.

Wenn du 5 Basen eingenommen hast, erscheint der feindliche Anführer. Besiege den feindlichen Anführer, um die Quest abzuschließen!

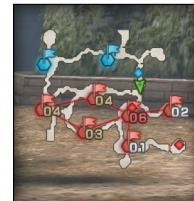
⚠ In einigen Quests gibt es keine Basen.



Nimm Feindbasen ein!

Das -Symbol auf der Karte zeigt Basen an und die Zahl darunter die Stufe der jeweiligen Basis. Je höher die Stufe einer Basis, desto stärkere Feinde befinden sich in ihr.

Eine Basis ist eingenommen, wenn du die dafür erforderliche Anzahl an Feinden besiegt hast. Sobald eine Basis eingenommen wurde, fallen die Stufen aller angrenzenden Basen, wodurch die Schlacht leichter wird. Es ist daher wichtig zu entscheiden, welche Basis du in einer Schlacht zuerst angreifst.



⚠ Wenn du die benötigte Anzahl an Feinden besiegt hast, kann es passieren dass ein oder mehrere Offiziere erscheinen.

Verbessere deinen Savior Score (Retterpunkte)!

Wenn du Feinde in einer Basis besiegst, erhöht sich dein Rang für diese Basis. Eine kleine Anzeige auf der linken Seite des Ranges füllt sich, wenn du Feinde besiegst. Wenn sie gefüllt ist, steigt dein Rang. Wenn du Feinde unter Erfüllung der Bonusbedingungen besiegst, steigt dein Rang schneller.

Beim Einnehmen einer Basis steigt dein Savior Score (Retterpunkte) für die Quest in Abhängigkeit deines Ranges für diese Basis. Wenn dein Savior Score (Retterpunkte) einen bestimmten Wert erreicht, steigt dein Savior Grade (Retterrang).

Mit steigendem Savior Grade (Retterrang) erhältst du verschiedene Boni, wie erhöhte Geschwindigkeit eine größere Lebensanzeige usw. Außerdem erhältst du am Ende einer Quest mit einem hohen Savior Score (Retterpunkte) mehr Scrolls (Schriftrollen).



Schlachtfeld-Gegenstände

Du erhältst Gegenstände, wenn du die über das Schlachtfeld verteilten Kisten öffnest.

Gegenstand	Wirkung	Gegenstand	Wirkung
Brot	Brot x1: Regeneriert etwas Leben. Brot x2: Regeneriert deine Gesundheit vollständig.	Wasserflasche	Regeneriert eine Aura-Reserve.
Schinken	Regeneriert etwas Leben. Regeneriert eine Aura-Reserve.	Wasserkrug	Regeneriert deine Aura-Reserven vollständig.
Hähnchen	Regeneriert Leben und Aura-Reserven vollständig.	Schriftrolle	Du erhältst eine Scroll (Schriftrolle).

Perfektioniere deine Kampfkunst!

Kriegerentwicklung

Jeder Krieger entwickelt sich abhängig davon, wie du mit ihm kämpfst.
Du kannst deine Krieger auch mit Hilfe von Scrolls (Schriftrollen) stärker machen.

Charakterwerteanstieg

Kriegerwerte



Krieger verfügen über insgesamt 5 Charakterwerte: Life (Leben), Aura, Attack (Angriff), Defense (Verteidigung) und Technique (Technik). Jeder Charakterwert hat eine eigene Erfahrungsanzeige, und wenn diese gefüllt ist, steigt der Charakterwert um eine Stufe.

⚠ Du kannst dir die Charakterwerte deines Kriegers unter anderem im Informationsbildschirm unter "Player Info" (Spieler-Info) ansehen.

Erfahrungsanzeige

Aktueller Wertzustand

Wertstufe

Charakterwert	Beschreibung
Life (Leben)	Je höher dieser Wert, desto länger deine Lebensanzeige.
Aura	Je höher dieser Wert, desto schneller füllt sich deine Aura-Anzeige und desto mehr Aura-Reserven hast du. Krieger (außer Kenshiro) erlernen Signature Moves (Erkennungs-Moves), wenn sie eine bestimmte Aura-Stufe erreichen.
Attack (Angriff)	Je höher dieser Wert, desto mehr Schaden fügst du Feinden mit deinen Angriffen zu.
Defense (Verteidigung)	Je höher dieser Wert, desto weniger Schaden erleidest du durch feindliche Angriffe.
Technique (Technik)	Je höher dieser Wert, desto leichter kannst du Angriffe blocken oder ihnen ausweichen. Außerdem kannst du Kombos einfacher fortsetzen und Feinde leichter in Vitalpunkt-Schock oder Aura-Schock versetzen.

Charakterwerte steigern

Wenn du Feinde siegst und dafür Karma erhältst, füllen sich die Erfahrungsanzeigen für deine Charakterwerte. Je nachdem wie du die Feinde besiegt hast, füllen sich die Anzeigen unterschiedlich schnell.
Abhängig von dem Charakterwert, der eine Stufe ansteigt, erhältst du einen Bonus, zum Beispiel wirst du vollständig geheilt.



Charakterwert	Erfahrungspunkte durch	Bonus nach Wertanstieg
Life (Leben)	Besiege Feinde mit Normal Attacks (Normalen Angriffen).	Deine Lebensanzeige wird vollständig gefüllt.
Aura	Besiege Feinde mit aktivierter Mighty Aura (Macht-Aura).	Deine Aura-Reserven werden vollständig gefüllt.
Attack (Angriff)	Besiege Feinde mit Strong Attacks (Starken Angriffen).	Deine Angriffe fügen Feinden vorübergehend mehr Schaden zu.
Defense (Verteidigung)	Besiege Feinde mit grüner Lebensanzeige.	Feindliche Angriffe fügen dir vorübergehend weniger Schaden zu.
Technique (Technik)	Besiege Feinde mit einer Combo. Je länger die Combo, desto mehr Experience Points (Erfahrungspunkte) erhältst du.	Deine Bewegungsgeschwindigkeit wird vorübergehend erhöht.

⚠ Du erhältst auch Erfahrungspunkte, wenn du Feinde mit Signature Moves (Erkennungs-Moves) siegst. Die Farbe hinter dem Namen eines Signature Move (Erkennungs-Moves) im Kampfbildschirm (S. 2) zeigt an, für welchen Charakterwert du Erfahrungspunkte erhältst. (Grün: Life (Leben), Gelb: Aura, Rot: Attack (Angriff), Blau: Defense (Verteidigung), Violett: Technique (Technik)).

Signature Moves (Erkennungs-Moves) erlernen

Signature Moves (Erkennungs-Moves) sind die stärksten Techniken, die du im Kampf einsetzen kannst. Kenshiro kann neue Signature Moves (Erkennungs-Moves) erlernen, indem du Episoden des Legend Mode (Legendenumodus) spielst und andere Krieger lernen neue Erkennungs-Moves, indem sie ihren Aura-Wert steigern. Die Anzahl und Arten der Signature Moves (Erkennungs-Moves) sind bei jedem Krieger anders.



Scrolls (Schriftrollen)

Wähle Scrolls (Schriftrollen), um die Stufen deiner Charakterwerte zu steigern und Skills zu erlernen. Scrolls (Schriftrollen) kannst du auf dem Schlachtfeld finden. Du kannst sie aber auch abhängig von deiner Bewertung am Ende einer Schlacht erhalten. Jede Scroll (Schriftrolle) hat eine Stufe. Je höher die Stufe, desto effektiver ist sie, wenn du sie auswählst.



Scrolls (Schriftrollen) wählen

Mit der Option "Equip" (Anlegen) kannst du bei der Karyatide (S. 11) Scrolls (Schriftrollen) auswählen. Du kannst höchstens 5 Scrolls (Schriftrollen) gleichzeitig anlegen und die für jede Scroll (Schriftrolle) angezeigten Charakterwerte werden um die Stufe der Scroll (Schriftrolle) gesteigert. Wähle deine Scrolls (Schriftrollen) so aus, dass derselbe Charakterwert über mindestens zwei Scrolls (Schriftrollen) eine senkrechte Linie bildet, um einen Nexus zu bilden. Wenn du einen Nexus gebildet hast, wird ein besonderer Nexus-Skill (S. 17) aktiviert.

⚠ Jeder Krieger kann bis zu 21 Scrolls (Schriftrollen) tragen (5 angelegt + 16 im Inventar). Wenn du mehr als 21 Scrolls (Schriftrollen) besitzt, muss du Scrolls (Schriftrolle) wegwerfen.

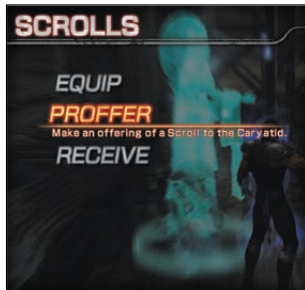
⚠ Durch Drücken von kannst du dir die Skill-Beschreibung anzeigen lassen.



Proffer (Abgeben) & Receive (Erhalten)

Mit der Option "Proffer" (Abgeben) kannst du nicht benötigte Scrolls (Schriftrollen) an die Karyatide abgeben. Mit der Option "Receive" (Erhalten) kannst du sie später auf andere Krieger übertragen.

⚠ Du kannst die Option "Proffer" (Abgeben) nur einmal je Scroll (Schriftrolle) benutzen.



Skilleffekte

Wenn du einen Nexus erreichst und dadurch einen Nexus-Skill erhältst oder Scrolls (Schriftrollen) wählst, die dir Skills verleihen, kommen dir die Effekte dieser Skills zugute.

⚠ Scrolls (Schriftrollen), die über einen Skill verfügen, werden durch ein -Symbol gekennzeichnet.

Skill	Wirkung
Eminence (Würde)	Durch 2-Schriftrollen-Nexus aktiviert. Du beginnst die Schlacht mit vollen Aura-Reserven.
Ascendancy (Herrschaft)	Durch 3-Schriftrollen-Nexus aktiviert. Erhöht deine Aura-Reserven um 1.
Erudition (Weisheit)	Durch 4-Schriftrollen-Nexus aktiviert. Du erhältst in der Schlacht leichter Scrolls (Schriftrollen) mit höherer Stufe.
Energy (Energie)	Durch 5-Schriftrollen-Nexus aktiviert. Halbiert die für Signature Moves (Erkennungs-Moves) benötigte Anzahl an Aura-Reserven.
Momentum (Rammbock)	Du wirfst Feinde zurück, wenn du in sie hinein läufst.
Efficiency (Effizienz)	Reduziert die Aufladezeit von Charge Attacks (Sturmangriffen).
Fitness	Macht es leichter, Kombos fortzuführen.
Sacrifice (Opfer)	Senkt die Defense (Verteidigung) aber erhöht den Feinden zugefügten Schaden.
Ironclad (Eiserner Block)	Du kannst blockbrechende Angriffe blocken.
Agility (Agilität)	Erhöht vorübergehend deine Angriffsgeschwindigkeit, wenn du einem feindlichen Angriff ausweichst.
Rage (Zorn)	Erhöht den Attack (Angriff), wenn deine Lebensanzeige fast leer ist.
Absorption	Ein Teil des von dir angerichteten Schadens füllt deine Lebensanzeige wieder auf.

⚠ Es gibt neben den oben aufgeführten Skills noch weitere.

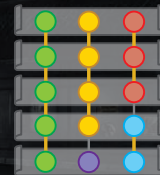
⚠ Einige Skills stehen nur bestimmten Kriegern zur Verfügung oder sie sind nur im Dream Mode (Traummodus) verfügbar.

Bilde einen ultimativen Nexus!

Scrolls (Schriftrollen) verfügen über Verstärkungen für bis zu drei Charakterwerte.

Wenn du Scrolls (Schriftrollen) so kombinierst, dass sie gleichzeitig einen 2-, 3-, 4- und 5-Schriftrollen-Nexus bilden, hast du einen ultimativen Nexus erreicht!

Es ist zwar nicht einfach, doch damit schaltest du einen mächtigen Skill frei!



Tritt gegen deine Rivalen an!

Online-Spiel

Spiele online zusammen mit den stärksten Kriegeren der Welt!

Online spielen

Ein Online-Spiel starten

1. Wähle im Dream Mode (Traummodus) einen Krieger und wähle "Online", um zu beginnen.
2. Wähle den "Co-op Play" (Koop-Spiel) oder Team Match (Team-Spiel).
Unter "Online Settings" (Online-Einstellungen) kannst du die Einstellungen für Chat-Nachrichten anpassen und den Chat an- und ausschalten.
3. Wähle aus, wie du nach Mitspielern suchen möchtest.

Host (Hosten)	Du erstellst einen Raum und suchst nach Spielern.
Search (Suchen)	Du suchst nach einer Partie, die deine Suchkriterien erfüllt.
Quick Match (Schnelles Spiel)	Du trittst einem Spiel ohne Angabe von Suchkriterien bei.

⚠️ Um online spielen zu können, benötigst du eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft und eine Breitband-Internetverbindung.

Host (Hosten)

Erstelle einen Raum und suche nach Spielern, die deinem Spiel beitreten. Du kannst die Quests, den Spieltyp (für Team Matches (Team-Spiele) kannst du die Teamgröße und Anzahl der Missionen bestimmen), Schwierigkeitsgrad (nur Co-op Play (Koop-Spiel)) und Privat-Slots festlegen. Wenn du die Einstellungen für deinen Raum festgelegt hast, musst du warten, bis sich genug Spieler eingefunden haben.

⚠️ Du kannst Privat-Slots benutzen, um Spieler in dein Spiel einzuladen.



Co-op Play (Koop-Spiel)

Kämpfe gemeinsam mit einem anderen Spieler, um Quests zu lösen. Der Spieler, der den Raum erstellt, ist Spieler 1, der Spieler, der dem Raum beitrifft, ist Spieler 2.

⚠️ Das Spiel endet, wenn die Lebensanzeige von Spieler 1 oder Spieler 2 leer ist.

Team Match (Team-Spiel)

Die Spieler werden auf 2 Teams verteilt und versuchen durch das Erfüllen verschiedener Missionen die meisten Punkte zu sammeln. An einer Partie können 4-8 Spieler teilnehmen (2 vs 2, 3 vs 3, 4 vs 4).

Erfülle Missionen mit deinen Verbündeten!

Die Mission endet, wenn das festgelegte Ziel erreicht wurde. Jeder Spieler erhält Punkte in Abhängigkeit von seiner Leistung.

Wenn alle Missionen abgeschlossen wurden, werden alle Punkte addiert und das Team mit der höheren Gesamtpunktzahl gewinnt.

Die Spieler des Siegerteams erhalten Scrolls (Schriftrollen) als Gewinn.



⚠️ Das unterlegene Team erhält einen Trostpreis.

Gewinne Scrolls (Schriftrollen) online!

Wenn du im Co-op Play (Koop-Spiel) oder im Team Match (Team-Spiel) eine gute Leistung erbringst, kannst du eher hochstufige Scrolls (Schriftrollen) erhalten als im regulären Spiel. Wenn du deinen Krieger schnell stärken möchtest, kannst du das am besten mit Online-Spielen tun!

das Chaos apocalypse!

Die Feinde!

... einer ...
... und zur ...
... edene ...
... auern, ...
... oder ...
... n. Die ...
... tionen ...
... mbole ...
... ut auf.



Land!

... Eins ...
... du ...
... t du ...
... mit ...
... z zu ...
... lken ...
... außen ...
... Beim ...
... haufel ...
... owohl ...
... einen



**Exaktionen
in Feinden aus!**

... r Zeit ...
... taunts ...
... Taunt ...
... Feinde ...
... du sie ...
... siegen ...
... große ...
... en.



Auch wenn du denkst, dass du in einer Sackgasse steckst, gibt es keinen Grund zur Sorge. Die Krieger können sich an verschiedene Situationen anpassen. Oft kannst du Mauern, die dir den Weg versperren, durchbrechen oder über Hindernisse klettern oder springen. Die Orte, an denen du diese besonderen Aktionen ausführen kannst, werden dir durch Symbole auf dem Bildschirm angezeigt, also pass gut auf.



Wenn du Raohs Pferd Kokuoh oder Eins geliebten Bulldozer benutzt, kannst du Feinden Schaden zuführen, indem du mit ihnen zusammenstößt. Im Gegensatz zu Motorrädern kannst du sie nur mit dem linken Stick lenken. Mit Kokuoh kannst du beim Laufen durch Drücken von **X** oder **V** springen. Beim Bulldozer kannst du mit **X** oder **V** die Schaufel bewegen, um Mauern einzureißen. Doch sowohl Kokuoh als auch der Bulldozer haben einen großen Wendekreis, also sei vorsichtig.



Bei Missionen, in denen du in kurzer Zeit viele Feinde besiegen musst, sind Taunt (Provokationen) der Schlüssel zum Erfolg. Durch Drücken von **P** führst du einen Taunt (Provokation) aus. Deine erzürnten Feinde sammeln sich vor deinem Krieger, so dass du sie mit einem Erkennungs-Move schnell besiegen kannst. Dies ist die beste Methode, um große Gruppen von Feinden schnell auszuschalten.



Wenn du an unserer Produktumfrage teilnehmen möchtest, besuche bitte die folgende URL:
<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/kensrage2/>